

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.

Pembelajaran pada hakekatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktivitas professional yang menuntut guru dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi yang efisien (Mashudi, Toha dkk, 2007 : 3). Dalam pembelajaran guru perlu menciptakan suasana yang kondusif dan strategi belajar yang menarik minat siswa. Pembelajaran siswa di Sekolah Dasar hendaknya dilakukan sebuah pembelajaran yang sesuai karakteristik yang dimiliki dan kebutuhan yang diperlukan oleh anak usia SD karena hal ini dapat menumbuhkan potensi peserta didik dan menumbuhkan semangat belajar anak SD. Salah satu karakteristik yang dimiliki oleh anak sekolah dasar adalah suka bermain. Perkembangan pada anak usia sekolah dasar cenderung suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar dan mudah terpengaruh oleh lingkungannya, sehingga pembelajaran di sekolah dasar harus dapat menciptakan suasana yang aktif dan menyenangkan (Majid, 2014:3). Akan tetapi pembelajaran yang menyenangkan bukan berarti selalu diselingi dengan lelucon, banyak bernyanyi atau tepuk tangan yang meriah, tetapi pembelajaran yang menyenangkan itu dapat dikatakan apabila di dalamnya terdapat suasana yang rileks , bebas dari tekanan, aman dan menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, perasaan gembira, konsentrasi tinggi (Indrawati, dan Wawan Setiawan; 2009).

Pembelajaran yang menarik, aktif dan menyenangkan hendaknya dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran karena inovasi pengembangan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Harmamik (2005) dalam Arsyad (2009) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas sangat dibutuhkan karena media pembelajaran memiliki fungsi lain yaitu fungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa, menambah motivasi siswa dalam belajar, memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran, dan meningkatkan pemahaman siswa (Levi dan Lentz, 2005 dalam Arsyad, 2009).

Berdasarkan hasil observasi di SDN Kedungpari 1 Kabupaten Jombang masih minimnya media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran di sekolah, berdasarkan wawancara dengan guru kelas ibu Titin Nurvayatin, S.Pd, minimnya media pembelajaran di karenakan keterbatasan waktu guru dalam pembuatan media, sehingga materi disampaikan dengan seadanya dan kurang menarik minat siswa dalam belajar, dan pembelajaran berlangsung sangat monoton serta kurang kondusif. Harapan guru kelas untuk pembelajaran kedepannya adalah pembelajaran disampaikan dengan alat penunjang atau media pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Peran media dalam pembelajaran adalah sebuah alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran juga menjadi alat untuk

mengomunikasikan suatu permasalahan serta penggunaan media dapat membantu siswa mengatasi beberapa hambatan untuk memahami suatu masalah yang diberikan guru (Khoiri, 2011:116). Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak. Selain itu membantu siswa dalam pembelajaran yang lebih visual, interaktif, menarik, mudah dan cepat dimengerti (Wibowo, 2013:75)

Penggunaan media pembelajaran guru tidak diperkenankan untuk serta merta dalam menggunakannya. Ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan ketika akan menggunakan media pembelajaran. Arsyad (2013:74) menjelaskan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari system instruksional secara keseluruhan. Maka dari itu ada beberapa kriteria dalam menentukan sebuah media pembelajaran. Secara ringkas cara memilih media pembelajaran dapat dilihat berikut ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Soeparno (2009:10), yaitu : (1) Mudah diperoleh, (2) Kemudahan dalam Pengaksesan, (3) Tidak memakan waktu lama, (4) Aman untuk siswa (5) Mampu mendukung isi dan bahan pembelajaran, (6) sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan.

Berdasarkan syarat media pembelajaran yang tertera di atas papan magnetik juga memiliki banyak manfaat yaitu dapat digunakan di tempat manapun tanpa ada penyesuaian khusus, bersifat fleksibel karena media dapat dipasang dan dilepas, bahan mudah didapat, mudah dipersiapkan, serta dapat digunakan dalam kelompok besar dan kelompok kecil (Arsyad, 2009). Manfaat ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh H Rahmawati, WM Lestari (2018)

bahwa penggunaan media papan magnetik untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas II SDN Tanjek Wagir Kecamatan Krembung. Hal serupa diungkapkan oleh U Syarifudin (2018) yang menyatakan bahwa media papan magnet dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa pada materi jaring-jaring makanan di SDN Balongsari 2 Mojokerto. U Fadhilah (2017) juga menyatakan bahwa media papan magnet digunakan sebagai media Ponet (Papan Point Magnet) Pada subtema kegiatan siang hari di Kelas I SDN Tlogomas 1 Kota Malang.

Selain itu media papan magnetik juga dapat dikemas sesuai dengan pembelajaran yang diterapkan di Sekolah Dasar yaitu pembelajaran tematik. Karena media papan magnetik memiliki manfaat dalam penggunaannya yaitu, (1) dapat digunakan dimanapun tanpa ada penyesuaian, (2) pemakaian bersifat fleksibel sehingga membuat perubahan-perubahan saat penyajian berlangsung, (3) mudah dipersiapkan dan materinya mudah digunakan, dan (4) dapat digunakan dalam kelompok besar dan kelompok kecil (Arsyad, 2015). Jadi papan magnetik mudah dirancang sesuai dengan pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diberikan dengan maksud menyatukan beberapa mata pelajaran dalam unit-unit atau satuan-satuan yang utuh dan membuat pelajaran lebih terpadu, bermakna, dan mudah dipahami oleh siswa Sekolah Dasar (Rusman, 2011:240). Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dirancang secara terpadu terdiri dari tema dan subtema serta memuat pembelajaran sambil bermain, yang mampu menghasilkan suasana menyenangkan bagi siswa. Dalam hal ini kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran tematik dituntut untuk lebih inovatif seiring dengan kemajuan

ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, sehingga berdampak positif pada pembelajaran. Semakin banyak metode dan strategi baru dalam perkembangan pembelajaran di kelas serta inovasi di bidang pendidikan, maka semakin baik pula kualitas pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan study lapangan masih banyak ditemukan guru masih menggunakan metode ceramah dan siswa hanya memperhatikan gambar-gambar yang ada pada buku siswa, sehingga siswa cenderung pasif, malas, dan tidak dilibatkan aktif dalam proses pembelajaran. Pada hasil wawancara guru kelas IV pada tanggal 24 Oktober 2019 menyatakan bahwa siswa kelas IV cenderung pasif dan malas pada proses pembelajaran dikarenakan minimnya sarana pembelajaran di sekolah. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Maka dari itu dibutuhkan sebuah inovasi pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas sangat dibutuhkan karena media pembelajaran memiliki fungsi lain yaitu fungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa, menambah motivasi siswa dalam belajar, memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran, dan meningkatkan pemahaman siswa (Levied an Lentz, 2005 *dalam* Arsyad, 2009). Maka dari itu peneliti membuat sebuah inovasi pengembangan media Papan Magnetik yang akan diujikan pada Tema 7 “Indahnya Keberagaman di Negeriku” Subtema 1 “Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” Pembelajaran 3 adalah Media Papan Magnetik Nusantara yang mengaitkan tiga Kompetensi dasar yaitu Bahasa Indonesia 3.7 menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks, PPKn

3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, social, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. IPS 3.2 Mengidentifikasi keragaman social, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang Inovasi Media Pamara ini diharapkan dapat menjelaskan konsep mengenai keragaman budaya di Indonesia dan sekaligus dapat menjelaskan asal kebudayaan sekaligus. Pengembangan Media Pamara belum pernah dilakukan di Indonesia, sehingga dengan adanya pengembangan Media Pamara dapat membantu proses pembelajaran di kelas sehingga tujuan pembelajaran tematik dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut bahwa proses pembelajaran tematik sangat dibutuhkan pengembangan media pembelajaran. Sehingga penulis membuat inovasi pengembangan media yang akan diujikan pada Tema 7 “Indahnya Keberagaman di Negeriku” Subtema 1 “Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” Pembelajaran 1 kelas IV sekolah Dasar. Jadi penulis merumuskan judul penelitian “Pengembangan Media Pamara pada Tema Keberagaman di Negeriku, Subtema 1 Keberagaman Budaya dan Agama di Negeriku, Pembelajaran 1 Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah.

Bagaimana pengembangan Media Pamara (Papan Magnetik Nusantara) pada Tema 7 Subtema Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan

Mendesripsikan pengembangan media Pamara (Papan Magnetik Nusantara) pada Tema 7 Subtema Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar.

D. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran ini bernama Media Pamara. Media ini merupakan jenis alat yang terdiri dari papan magnetik yang dibuat dari lapisan email putih pada sebidang logam sehingga pada permukaannya dapat ditempelkan benda-benda yang ringan interaksi magnet. Adapun spesifikasi khusus produk dari media Pamara sebagai berikut:

1. Konten (isi).

Pada pengembangan media ini ditujukan ke materi di buku tematik kelas 4 :

a) Tema dan subtema.

Tema dan subtema dalam pengembangan media papan magnetik nusantara adalah tema 7 “Indahnya Keberagaman di Negeriku” Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Pembelajaran ke-3

b) Kompetensi dasar.

Bahasa Indonesia

3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks

4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks non fiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

PPKn

3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

IPS

3.2 Mengidentifikasi keberagaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

2. Konstruksi (Tampilan).

Media Pamara didesain dalam bentuk papan magnetik yang tampilannya sama seperti whiteboard pada umumnya, ukuran papan magnetik ini memiliki panjang 40cm, lebar, 60cm, dan tebal 2cm. Pinggiran dan sudut-sudut papan magnetik dilengkapi dengan lapisan plastik sehingga tidak ada bagian tajam yang dapat melukai siswa. Papan pada media pamara ini memiliki dasar gambar peta pulau Indonesia dan berfokus pada lima pulau-pulau besar di Indonesia yaitu

pulau sumatera, pulau jawa, pulau Kalimantan, Pulau Sulawesi dan Indonesia Timur (Irian Jaya dan Maluku). Dasar gambar peta ini bertujuan untuk siswa lebih mudah memahami asal dari budaya-budaya yang ada di Indonesia.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.

Penelitian pengembangan ini penting dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran tematik di sekolah dasar menjadi pembelajaran yang ideal untuk siswa, yang berguna memotivasi siswa untuk belajar dan mempelajari macam-macam kebudayaan yang ada di Indonesia. Pengembangan yang dilakukan ini juga dapat menambah wawasan bagi guru dalam merencanakan dan menciptakan proses pembelajaran yang menarik sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan waktu yang efisien.

F. Asumsi dan keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.

Pengembangan media pembelajaran Maket “Tulungagung’s Arts” Berbasis Kebudayaan Tulungagung pada Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Pembelajaran ke-3 Kelas IV Sekolah Dasar dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS didasarkan pada asumsi sebagai berikut :

1. Siswa kelas IV yang berjumlah 25 dapat mengoperasikan media pembelajaran yang berupa Papan Magnetik Nusantara.
2. Tenaga pendidik dapat memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran Papan Magnetik Nusantara.

Karena luasnya masalah dan untuk memungkinkan peneliti dalam mencapai tujuan maka peneliti membatasi masalah penelitian adapun batasan-batasan tersebut yaitu :

1. Pengembangan media pembelajaran yang akan diteliti merupakan pengembangan media yang akan diujikan pada pembelajaran Tematik Kelas IV semester 2 Tema 7 : Indahnya Keberagaman di Negeriku, Subtema 1 : Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku, pembelajaran 3, dengan menggunakan Media Pamara.
2. Materi penelitian dibatasi pada pokok bahasan Keberagaman budaya yang ada di 5 pulau besar di Indonesia.
3. Uji coba produk terbatas pada siswa kelas IV Sekolah dasar.

G. Definisi Operasional.

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran oleh pembaca, maka ada beberapa batasan istilah sebagai berikut :

1. Penelitian dan pengembangan adalah tahap untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk yang sesuai dengan keefektifan guna mewujudkan tujuan dari pendidikan.
2. Media adalah suatu alat yang berguna untuk menyalurkan informasi dari guru ke siswa.
3. Media Pamara merupakan papan peraga dua dimensi, karena secara fisik media ini dibuat untuk menjelaskan perbedaan budaya di Indonesia.

4. Materi yang divisualisasikan pada Media Pamara adalah Tema 7: Indahnya Keberagaman di Negeriku, Subtema 1: Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku, Pembelajaran 3. Pokok bahasan yang terdapat di dalamnya yaitu IPS, PPKn, dan Bahasa Indonesia.

